

## **ИГРА КАК СПОСОБ ПОНИМАНИЯ**

Повседневное понимание игры зачастую поверхностно, ибо она обычно рассматривается как «разгрузка», реализация потребности дать выход избыточной энергии или просто как благотворная пауза, прерывающая рабочие будни, иными словами, как нечто совершенно несерьезное. Сам по себе феномен игры интересовал мыслителей во все периоды человеческой истории: Кант и Шиллер трактуют игру исключительно эстетически – как способ актуализации сил человеческого существа, свободный от какой бы то ни было внешней потребности и приносящий удовольствие, Хейзинга рассматривает природу и значение игры как явления культуры, для Гадамера игра – способ бытия истины в произведении искусства. Но в данном контексте для нас наиболее интересна и весома концепция Ойгена Финка, который полагал, что не стоит недооценивать игру – она вливает многие смысловые мотивы в жизненные сферы человеческого существования, поскольку природа игры позволяет ей быть способом не только бытия человека, но и проявления смысла бытия человека. И вот культура 21 века, игровой характер которой подчинил себе все отрасли человеческой жизни и ее направленности, показала, что предположения немецкого феноменолога не беспочвенны, они предвосхищают значимость и укорененность в бытии современного индивида игровой деятельности, которая сейчас не только не противостоит серьёзному, но и включает его в себя.

Итак, вернемся к истокам: в философии Финка игра является пятым из основных феноменов человеческого существования, наряду со смертью, трудом, господством и любовью, которые выступают одновременно и способами бытия, и способами понимания бытия, но только игра обладает исключительным статусом, поскольку все основные феномены хоть и могут быть сплетены друг с другом, игра же может охватить не только себя, но и четыре других феномена, представив их в непривычном элементе воображаемого и давая, тем самым, человеческому бытию возможность самоопределения и самосозерцания.

Финк определяет этот особый феномен как «импульсивное, спонтанное протекающее вершение, окрыленное действие, подобное движению бытия в себе самом» [5, с. 364]. Но игра не совпадает с обычным действием, поскольку в отличие от жизни, направленной на достижение счастья, когда «всякое доброе настоящее мы жертвуем неведомому «лучшему» будущему», игра лишена всякой цели, «ее цель и смысл – в ней самой» [5, с. 364]. «Чем меньше мы сплетаем игру с прочими жизненными устремлениями, чем бесцельней игра, тем раньше мы находим в ней малое, но полное в себе счастье» [5, с. 364], в этом и заключается глубокий парадокс

человеческого существования, ведь, оставив свое преследование и предавшись игре, человек неожиданно обретает умиротворенность и блаженное ощущение счастья, за которым гнался всю жизнь, но которое постоянно ускользало сквозь пальцы.

В феноменологической концепции Финка «игра есть исключительная возможность человеческого бытия», поскольку «лишь сущее, конечным образом отнесённое к всеобъемлющему универсуму и при этом пребывающее в промежутке между действительностью и возможностью, существует в игре» [5, с. 360]. Причём автор игровой концепции скептически относится к распространённому мнению, будто игра – способность лишь детей, полагая, что все возрасты причастны игре, все окутаны игрой и одновременно осчастливлены в ней. Здесь ярко проявляется различие между позицией Хёйзинга, который считает, что игра также присуща и животным, и Гадамера, идущего ещё дальше – он полагает, что игра характерна для бытия в целом, включая сугубо природную сферу. Финк, в противовес данным воззрениям, говорит, что животное и Бог в силу тех или иных причин лишены этой способности. Конечно, человеческую игру очень сложно разграничить с игрой животных. Тысячелетиями человек, являясь природным творением, стремится разграничить себя и животных, он постоянно проводит границы, отделяя самого себя от природы, «акт постижения человеком самого себя имеет предпосылкой противопоставление себя всему остальному сущему» [5, с. 371]. Бог, являясь абсолютным, идеальным существом, не испытывает необходимости игры возможностями, животное же лишено дара игры фантазии, оно не способно погрузиться в мир видимости. Финк также не разделяет мнение Гадамера об игре природных явлений и о том, что человеческая игра является частным случаем всеобщей, распространенной на всю природу игры, полагая подобное понимание игры неправильным. Играет не сама природа, а люди как игроки усматривают в природе игровые черты, это всего «поэтическая манера эстетизирующего созерцания природы» [5, с. 375]. Итак, только человек, наделенный развитым воображением и находящийся на пороге между обыденным и необычным, существует в игре.

Поскольку человек не обладает однозначно определенной сущностью: он есть смертный, трудящийся, борец, любящий и игрок, причем эти сферы жизни никогда не изолированы друг от друга, то основные экзистенциальные феномены захватывают человека всецело, и для этого не обязательно, чтобы они проявлялись всегда. Ведь смерть как конец бытия настигает индивида только однажды, и мы никогда не можем иметь опыта собственной смерти, однако она явно или неявно накладывает отпечаток на всю жизнь человека как смертного существа. «Смерть – не просто «событие», но и бытийное постижение смертности человеком. Так и игра:

не просто калейдоскоп игровых актов, но, прежде всего, основной способ человеческого общения с возможным и недействительным», основной способ человеческого понимания собственного бытия [5, с. 363].

И действительно, игра может охватывать все бытие человека: играют в смерть и труд, играют в борьбу и любовь. Причем при разыгрывании данных феноменов мы не сталкиваемся с обманчивыми, неподлинными действиями, цель которых – ввести нас в заблуждение, поскольку включенные в игру игроки и зрители знают о фиктивности реальности в игровом мире. Например, игровые элементы проливают свет на, казалось бы, самый темный феномен человеческого бытия – смерть, с помощью игры мы можем не только познать свою конечность, задолго до ее понятийного постижения, но и преодолеть страх смерти. Иначе «чем была бы война без авантюры, без игровых правил рыцарственности?», ведь сталкивая лицом к лицу перед неминуемым концом, игра закаляет, наполняет нас страхом или надеждой [5, с. 392].

В качестве творческого озарения игра «направляет и окрыляет труд», только с ее помощью труд превращается из подневольной обязанности в «творческую игру», источник радости и наслаждения [5, с. 360]. Отражая и моделируя всевозможные ситуации, игра расширяет круг способностей личности и стимулирует в реальной, неигровой деятельности постановку иных целей и выработку новых средств их достижения [4, с. 115].

Игра похищает нас из-под власти привычной и будничной «серьезности жизни», стирает оппозиционные границы между господином и рабом, довлеющие над людьми в обычной жизни и, благодаря этому, мы можем с полной ясностью увидеть себя истинных, настоящих, через другого познать и осознать свое собственное бытие. Игра открывает возможность политического действия, вскрывает потаенные слои человеческой экзистенции, проявляя бесчеловечность внутри человеческого мира и самого человека [3, с. 6]. Вероятно, именно для того, чтобы не дать этой бесчеловечности вырваться, еще в античные времена существовали празднования Сатурналий, в ходе которых социальные полюса менялись масками и ролями, общественный распорядок переворачивался: рабы становились господами, а господа – рабами, рабство упразднялось, господа прислуживали во время застолья своим слугам [1, с. 123].

Любовная игра отражает неповторимые черты жизненного пути каждого человека, позволяя в повседневной жизни достичь подлинности этого чувства и вновь почувствовать себя в андрогинном состоянии. Возможно, она является единственным способом понять другого человека в глубочайшей сути его личности. Ведь в реальной жизни, под давлением массы обстоятельств, мы, желая любить и быть любимыми, многое игнорируем, многое прощаем, а многое попросту преувеличиваем, так нам проще, так спокойнее, а игра «открывает глаза»: мы способным увидеть

существенные черты и особенности любимого человека и, более того, потенциальное в нем, то, что ещё не выявлено, но может быть выявлено.

Таким образом, игра «прорывается во все иные эмпирические данности человеческой жизни, окрашивает собственными красками окружающий мир» [2, с. 79]. Она как бы приостанавливает привычное течение жизни и заставляет задуматься над тем, на что в обыденной жизни мы внимания не обращаем [7]. Игрой, вполне реальным действием, мы создаем «нереальный» игровой мир, существующий только в фантазиях игроков. Однако это не свидетельствует о том, что игра – лишь фикция. Внутри нее все серьезно, и все мысли и чувства подлинны. Не зря говорят, что театр есть подлинная инстанция для разрешения жизненных споров, ведь через игру актеров мы интуитивно проникаем в смысл собственной жизни, постигаем смысл своего бытия. Это чрезвычайно сложный бытийный феномен, который со-держит в себе «момент подлинности в рамках условного бытия» [2, с. 93].

В игре нет места безвыходным ситуациям и необратимым процессам, а в современном мире именно смена ролей, пусть даже не в действительности, а посредством воображения, через игру позволяет нам достигнуть полноты бытия и дает возможность полнее понять человеческую природу. Таким образом, справедливым оказывается положение о том, что человеку для обретения себя надо «проиграть» ту тысячу лиц, которые сосредоточены в нем одном. И пусть в игре для нас нет реальной возможности действительно возвратиться к состоянию перед выбором, но в воображаемом модусе мы снова можем быть теми, кем в реальном мире давно быть перестали. Перед нами в игре горизонт возможностей: мы можем отстранить от себя прошлое и начать с чистого листа («как бы»), мы способны к предвосхищению своего будущего, для нас нет никаких препятствий, мы кузнецы своей жизни. Игра «уводит нас из состояний, закрепленных необратимыми решениями, в простор вообще никогда не фиксированного бытия, где все возможно» [5, с. 399–400]. Погружая нас в другое бытие – «игровой мир», игра освобождает от нужды естественных потребностей, давления общественных потребностей и свершившихся жизненных ситуаций, изолируя «на время» от насущных проблем реальной, повседневной жизни. И хотя мы не избегаем последствий наших поступков, все же мы можем абстрагироваться от бремени будничного существования. Таким образом, «человеческое существование обретает свою суть, свое «великое здоровье», если оно живет в согласии с миром – играет вместе с игрой космоса» [6, с. 50].

Именно игра позволяет человеку перескочить через человеческий удел, открывая конечность человеческого бытия, ограниченность его возможностей в реальном мире, и только в воображаемом модусе мы можем это преодолеть и освободиться от тягот жизни. Игра не только

существенный момент человеческого бытия, но также и источник понимания бытия человеком, «не только онтологическая структура человека, но и смысловой горизонт человеческой онтологии» [5, с. 358]. Своеобразием человеческого разума определен и обусловлен тот способ, каким мы понимаем бытие, как толкуем сущность и существование, как различаем действительное и возможное и тому подобное, но он неизбежно является разумом конечного существа, обусловленного смертью, трудом, господством и любовью. Конечность человеческого разума постигается недостаточно, когда её пытаются определить через некий божественный разум, так как разум Бога не знает ни смерти, ни господства, ни труда, ни любви, он абсолютен и завершен, в то время как для нас непостижимо, каким образом Бог понимает бытие исходя из своего всемогущества, всеприсутствия и всезнания, именно поэтому он не может быть меркой для конечного человеческого разума.

«Пограничность», довлеющая над человеком на протяжении всей жизни и не позволяющая «прыгнуть выше собственной головы», актуализируется в игре, которая относит человека в царство недействительного, бесконечного и вечного. И посредством воображаемого перебора возможных, но не осуществленных форм жизни, человек расширяет горизонт своего существования и его понимания, что позволяет ему увидеть то, что в фактической ситуации его действительности ему не видно, – мы можем увидеть себя в новом измерении, реализовать в различных профессиях, исправить ошибки прошлого и сконструировать свое «идеальное будущее», – человек обретает полноту бытия.

В человеческой игре наше бытие действительно отражается в себе самом, именно в игре человек открывает свою подлинную сущность, свою конечность, показывает себе, чем и как он является на самом деле, сравнивая фактичность своего существования с открывающимся в игре набором его возможных жизненных форм. В обычной жизни на человека давят обстоятельства, страхи, мнения. Он вынужден делать то, чего не хочет, и быть не тем, кем хочет быть. В игре же человек сам выбирает, быть игроком или нет, в ней он бессмертен и не боится ошибок – им ведёт лишь радость и желание играть. Игра – это свобода, и в этом её сила. В несовершенном мире и сумбурной жизни она создает временное, ограниченное совершенство. Владая способностью играть, человек может созерцать себя, обретать образ собственной жизни во всей его глубине, задолго до того, как он начинает размышлять над истинной целью своего существования.

Игра приближает нас к пониманию самих себя в нашей сугубо человеческой специфичности. У человека нет возможности в реальной жизни вернуться в ситуацию перед выбором, но игра в модусе «als ob»

освобождает человека от всяких эмпирических фиксаций, что значительно расширяет контекст понимания человеком мира, других людей и самого себя. Посредством игры мы открываемся навстречу бытию, оставив все свои предрассудки и претензии на особый статус в мироздании. Только так мы способны к восприятию чего-то нового и к пониманию неизвестного. Игра расширяет контекст существования человека, выступая способом самопонимания и самопознания. В игре происходит выход человека за собственные пределы, трансцендирование к новым смыслам и ценностям.

Так, игра помогает взглянуть на свою жизнь и испытываемые переживания «со стороны», увидеть свою реакцию на них и возможность использовать это понимание для своего собственного роста. Именно благодаря этому человек получает удовольствие не только в игре, но и от самой игры, ведь только она позволяет нам смешать реальное и нереальное, действительное и недействительное, возможное и невозможное. Без игры человеческое существование погрузилось бы в растительное существование. «Игровое начало человека определяет и оформляет его понимание бытия в целом» [5, с. 361].

1. Баканурский А. Жизнь, игра, театральность.– Одесса: Студия «Негоциант», 2004.– 272 с.
2. Ретюнских Л. Т. Игра как она есть или онтология игры.– М.: МПГУ; Липецк: Липецкое издательство Госкомпечати РФ, 1997.– 151 с.
3. Соколов Б. Г. Трагедия игры: Свобода провала // Игровое пространство культуры. 16-19 апреля 2002 г. Тезисы форума.– СПб.: Евразия, 2002.– С. 6–7.
4. Устиненко В. И. Игра и творчество // Проблемы философии.– К., 1984.– Вып. 61.– С. 113–120.
5. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. Переводы / Сост. и послесл. П. С. Гуревича; Общ. ред. Ю. Н. Попова.– М.: Прогресс, 1988.– С. 357–403.
6. Финк Э. Фрайбургские лекции по философии воспитания (1951/52 г.) // Топос.– Мн., 2000.– №2.– С. 41–50.
7. Шиян А. А. История философии как интерпретация интерпретаций и герменевтика «оперативных понятий» Й. Финка // в печати.